

PERANCANGAN GAME EDUKASI TENTANG DOA AKTIVITAS SEHARI-HARI UNTUK ANAK USIA 7-10 TAHUN

Nur Laila, Godham Eko Saputro , Bernardus Andang Prasetya

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail : ellaella1193@gmail.com@gmail.com, godham.eko@gmail.com, andangprast@gmail.com

Abstrak

Doa merupakan salah satu perintah Allah SWT, yang merupakan ibadah di mana terkandung nilai-nilai agama atau pesan moral di dalamnya. Akan tetapi, di Indonesia banyak anak-anak yang belum dapat menghafal doa aktivitas sehari-hari, oleh karena beberapa faktor, seperti; tidak efektifnya pengenalan doa aktivitas sehari-hari dalam mata pelajaran agama Islam. Oleh karena itu dibutuhkan adanya sebuah media baru yang dapat membantu anak dalam menghafal doa aktivitas sehari-hari. Tujuan dari perancangan game ini yaitu memudahkan anak dalam menghafal doa aktivitas sehari-hari untuk kelanjutan hidup kedepannya. Melalui penelitian dengan metode kualitatif yang dilakukan ditemukan bahwa masalah yang paling mendasar adalah banyaknya anak yang keliru dalam melafadzkan doa aktivitas sehari-hari, bahkan beberapa di antara mereka tidak hafal. Perancangan game tidak hanya ditujukan sebagai sarana hiburan, akan tetapi juga dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan pendidikan. Pemain (player) di dalam permainan menjadi bagian dari sebuah cerita, sehingga akan memancing konsentrasi player untuk masuk dan mendalami permainan dalam game. Game mobile berbasis Android yang banyak di minati oleh semua kalangan dan di anggap lebih praktis menjadi pilihan dalam perancangan ini. Berdasarkan teori dan penelitian, game dengan genre puzzle dapat memberikan exposure yang tinggi pada permainan kartu puzzle sebagai media utama untuk memudahkan anak dalam menghafal doa-doa. Penggambaran karakter pun disederhanakan dan disesuaikan dengan gaya yang populer di kalangan remaja saat ini.

Kata Kunci : Doa, Permainan, Puzzle, Aktivitas

1. PENDAHULUAN

Doa merupakan salah satu ibadah yang terkandung nilai-nilai agama atau pesan moral di dalamnya. Hal ini sesuai dengan hadits Nabi SAW sebagai berikut:

عَنْ أَنْعَمَانَ بْنِ بَشِيرٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : الدُّعَاءُ هُوَ الْعِبَادَةُ (قَالَ رَبُّكُمْ اذْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ) وَأَخْرَجَهُ التِّرْمِذِيُّ وَابْنُ مَاجَةَ. وَقَالَ التِّرْمِذِيُّ: حَسَنٌ صَحِيحٌ.

Artinya : Dari Nu'man bin Basyir r.a, dari Nabi saw, beliau bersabda “doa itu ibadah. Tuhanmu berfirman “berdoalah kepada-KU, AKU akan memenuhi untukmu” (Al Mu'min 60). Hadits ini dikeluarkan oleh Tirmudzi dan Ibnu Majah. Manusia biasa untuk memenuhi kehidupannya sehari-hari juga memerlukan doa sebagai motivasi dirinya agar dapat melanjutkan usaha, pekerjaan dan kegiatan, untuk mencapai cita-cita. Do'a merupakan pendorong untuk mencapai harapan dan keinginan untuk hidup baik, teratur, dan terhindar dari segala hambatan ataupun gangguan [1]. Doa aktivitas sehari-hari merupakan kegiatan yang biasa kita lakukan setiap akan atau sesudah melakukan aktivitas, seperti doa sebelum makan dan sesudah makan [2]. Tapi terkadang anak-anak mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengerti makna dari doa-doa aktivitas sehari-hari, mereka lupa doa apa saja yang sudah dipelajari dan doa apa saja yang sudah

mereka hafal. Selain itu media yang digunakan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi yang digunakan disekolah juga kurang interaktif sehingga kurang efektif dalam menarik minat anak dalam menghafal doa aktivitas sehari-hari. Padahal membiasakan berdoa sebelum atau melakukan aktivitas sangat penting guna memperkuat kesehatan mental, baik untuk penyembuhan, pencegahan, maupun untuk pembinaan. sangatlah penting. Dengan menghafal doa aktivitas sehari-hari pada anak akan melahirkan anak Indonesia yang memiliki akidah yang baik serta akhlak yang kokoh untuk menghadapi era globalisasi [3]. Dengan perkembangan teknologi perlu adanya suatu terobosan baru untuk menciptakan suatu alternatif media pembelajaran yang interaktif. Dengan target audiens usia 7-10 tahun *game* menjadi media yang efektif untuk menyampaikan suatu informasi melalui *game* edukasi, karena *game* edukasi khusus dirancang untuk media pembelajaran tertentu [4]. Dengan menggunakan media *game* edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran atau strategi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan serta wawasan pada anak.

2. URAIAN PENELITIAN

2.1 Tujuan

Merancang *game* edukasi tentang doa aktivitas sehari-hari pada anak usia 7-10 tahun sehingga mempermudah anak dalam memahami dan menghafal doa aktivitas sehari-hari.

2.2 Masalah

Bagaimana membantu menghafal serta memahami makna doa aktivitas sehari-hari kepada anak sekolah dasar melalui *game* edukasi sehingga mampu meningkatkan keimanan dan dapat melanjutkan kehidupan selanjutnya.

Target audiens dalam perancangan *game* ini yaitu meliputi anak sekolah dasar baik laki-laki maupun perempuan dengan rentan usia 7-10 tahun dengan semua tingkatan ekonomi dari seluruh wilayah Indonesia secara umum yang memiliki rasa ingin menghafal serta memahami makna doa aktivitas sehari-hari serta anak yang suka bermain *game*. Dengan target audiens usia 7-10 daya pikirnya sudah berkembang kearah berfikir konkret dan rasional (dapat diterima akal). Pieget menamakannya sebagai masa operasi konkret [5].

2.3 Metode Penelitian

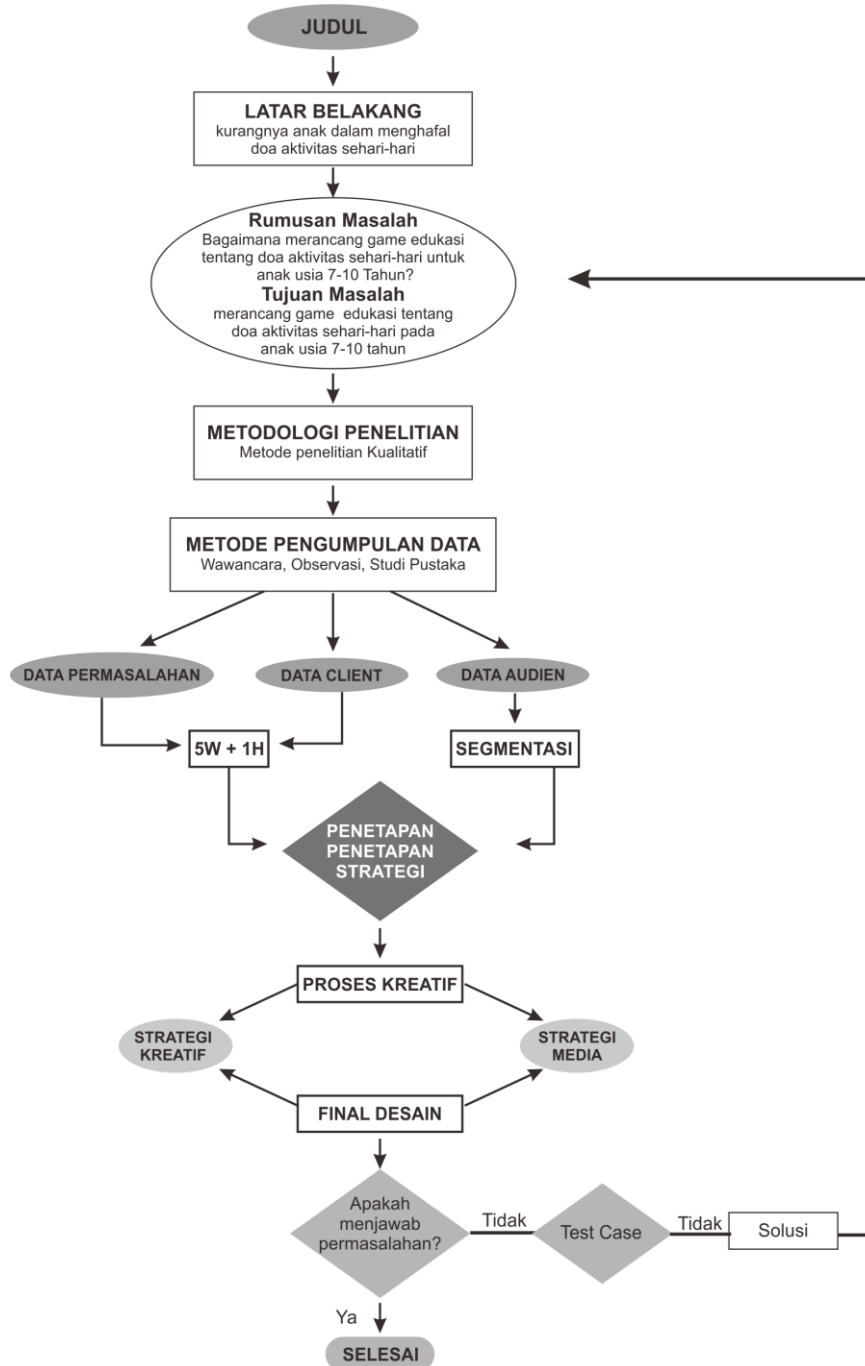
Untuk mendapatkan tujuan dari penelitian ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif dalam mendapatkan data-data seputar anak-anak yang kurang menghafal doa aktivitas sehari-hari. Dengan menggunakan metode kualitatif, penulis dapat menentukan hubungan antara perancangan *game* edukasi dengan bagaimana meningkatkan minat hafal anak dalam menghafal dan memahami makna doa aktivitas sehari-hari.

Data yang diperoleh yaitu dengan cara melakukan wawancara kepada Kementrian Agama Kota Semarang, Guru di SD N Regunung 01, SD N 01 Kradenan Pekalongan serta SD Pendrikan Kidul Semarang. Selain itu wawancara juga dilakukan kepada anak sekolah dasar usia 7-10 tahun sebagai sasaran utama dalam

perancangan ini. Observasi di sekolah dasar juga menjadi salah satu cara pengumpulan data sehingga mampu melihat kondisi langsung di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Alur Penentuan Konsep



Gambar 1. Bagan alir penelitian

3.2 Konsep Dasar *Game*

Perancangan *game* ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media baru yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak sekolah dasar dalam menghafal dan memahami makna doa aktivitas sehari-hari. Dengan target audiens anak sekolah dasar dengan usia 7-10 tahun maka pemilihan tampilan dalam perancangan *game* ini yaitu menggunakan gaya visual yang mudah diterima anak-anak SD usia 7-10 tahun yang menjadi target audiens utama perancangan ini. Konten utama *game* ini yaitu berisikan doa-doa aktivitas sehari-hari yang mana menjadi masalah dalam perancangan ini. Pembuatan karakter didalam *game* ini menggunakan karakter anak perempuan yang sedang berdoa yang kemudian dijadikan sebuah ilustrasi berupa gambar yang menarik.

Dengan tujuan mempermudah target audiens dalam menghafal doa, penulis mengambil data visual dan literatur yang bersangkutan dengan konten-konten doa aktivitas sehari-hari yang digunakan kemudian disimplifikasi dan didesain kembali dengan gaya gambar 2D yang populer di Asia. Selain hubungan dengan karakter dan konten *game* pendukung lainnya juga dapat diakses dengan eksplorasi *environment* yang ada dalam *game*.

Dalam menyampaikan doa aktivitas sehari-hari yang berjudul “Doa-Doa Alifah” penulis menggunakan gaya bercerita yang sederhana. Dalam menyampaikan informasi sejarah kerajaan ini, penulis memanfaatkan sudut pandang orang pertama yang sekaligus menjadi karakter utama dalam *game* yang mewakili pemain untuk melakukan doa aktivitas sehari-hari sesuai *storyline*



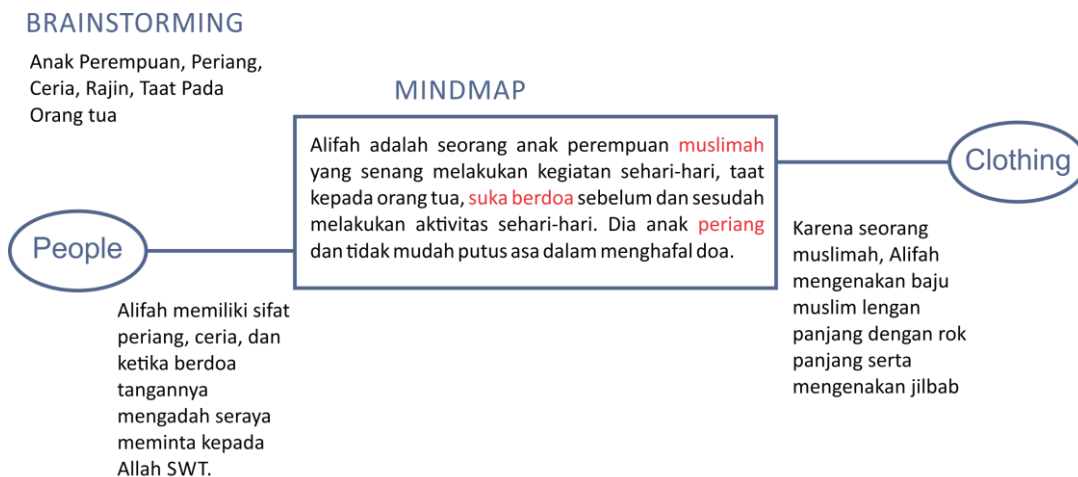
Gambar 2. Storyline *game* Doa-Doa Alifah

Dalam *game* Doa-Doa Alifah ini, pemain harus menyelesaikan misi yang ada dalam *game*

Untuk menyelesaikan misi tersebut pemain harus dapat membuka potongan kartu dengan potongan ayat doa yang sama sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya. Di Akhir permainan akan mendapatkan hasil skor serta mendapat informasi doa secara keseluruhan beserta arti dari doa yang telah dimainkan.

3.3 Karakter Dalam *Game*

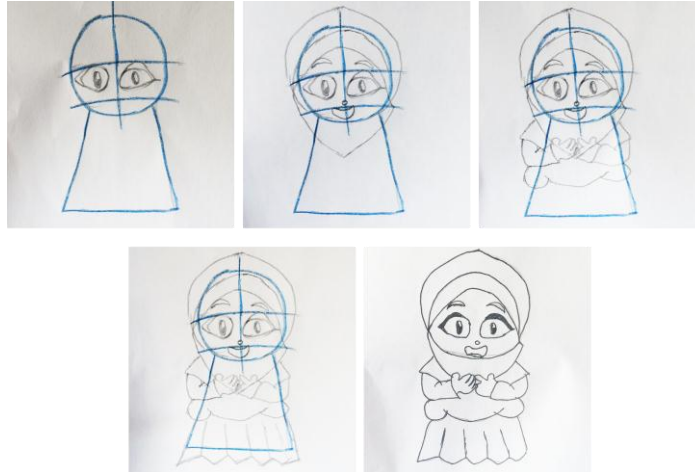
Dalam pembuatan karakter di *game* ini perancang menggunakan karakter anak kecil perempuan dengan menggunakan baju muslim sesuai dengan tema yang islami yang bernama Alifah yang diambil dari huruf pertama hijaiyah yaitu *Alif* dan ketambahan *ta marbuthah* karena karakter dalam *game* ini anak perempuan.



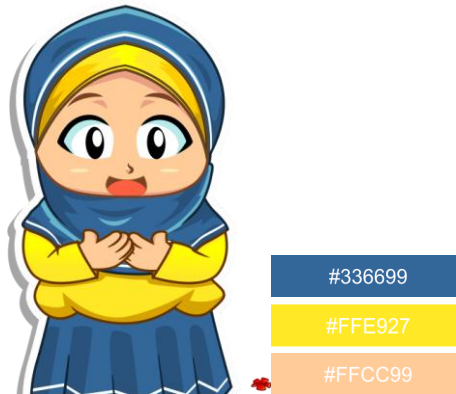
Gambar 3. *Mindmap* Doa-Doa Alifah



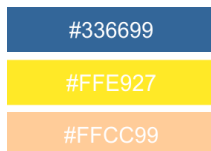
Gambar 4. Referensi Karakter



Gambar 5. Sketsa Karakter



Gambar 6. Final Design Karakter



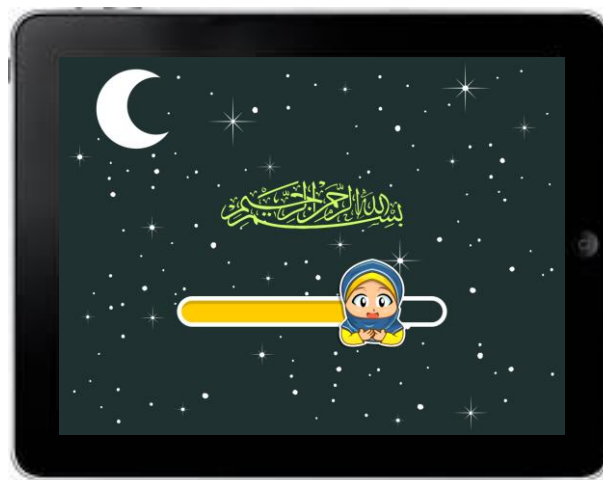
Pantone yang dipilih untuk pakaian serta atribut yang dikenakan karakter adalah Warna biru dan kuning digunakan dalam karakter ini, warna biru memiliki arti ketenangan dan memberikan kesan lapang, dampak psikologis dari warna biru ini memberikan dampak menenangkan serta menciptakan sensasi dingin sehingga diharapkan dapat memberikan ketenangan saat berdoa. Pemberian warna kuning dalam karakter ini memberikan kesan gembira, terang cerah bersinar sesuai dengan karakter Alifah yang periang serta ceria sehingga diharapkan pemain dapat merasa gembira memainkannya



Gambar 7. *Sprite* animasi kedip tampak depan

3.4 Desain *Graphic User Interface (GUI)*

GUI merupakan aspek yang sangat penting dalam suatu *game*. *Graphic User Interface* ini fokus menampilkan grafis display *game* kepada pemain. Selain itu GUI mendukung proses interaksi antara manusia dengan *game* sesuai intruksi yang ada dalam *game* tersebut. *Environment* dalam *game* ini mengangkat suasana dalam masjid sesuai dengan tema islami yang disederhanakan menjadi lebih simpel sesuai dengan target audiens *game* ini. Dalam pengembangan ide tersebut, maka diperlukan data-data visual yang menjadi acuan dalam membuat desain *environment* yang akan disederhanakan sehingga menampilkan kesan menarik kepada target audiens.



Gambar 8. *Loading Doa-Doa Alifah*



Gambar 9. *Tampilan Menu Utama*



Gambar 10. Tampilan *Gameplay*



Gambar 11. Informasi Doa

4. KESIMPULAN

Doa aktivitas sehari-hari merupakan perintah dari Allah SWT, maka dari itu membiasakan berdoa sebelum atau sesudah melakukan aktivitas menjadi penting karena ini merupakan pembentukan karakter dan juga sebagai kelangsungan hidup selanjutnya. Namun, banyak anak yang belum menghafal dan memahami makna doa aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu perancangan media yang menarik dan interaktif dapat mengubah serta membantu peran target audiens menjadi aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran secara langsung.

Dalam perancangan media yang menarik dan interaktif sesuai dengan target audiens anak sekolah dasar usia 7-10 tahun dibutuhkan analisis mengenai psikologis anak dalam lingkungan belajar sehingga dapat tepat sasaran. *Game* merupakan salah satu media yang familiar bagi anak-anak. *Game* yang dipilih yaitu *game* edukasi dengan konten

doa-doa aktivitas sehari-hari dengan genre *puzzle* yang sehingga dapat belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Zakiah Daradjat, 1994. *Doa Penunjang Semangat Hidup*. Jakarta: CV.Ruhana
- [2] Shiddieqy.Hasbi Ash, 1990. *Pedoman Dzikir Dan Doa*, Jakarta: PT Bulan Bintang.
- [3] Zakiah Daradjat, 1994. *Doa Penunjang Semangat Hidup*. Jakarta: CV.Ruhana
- [4] Suindarti, 2011. Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak “Bermain Bersama Dido” Dengan Macromedia Director. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- [5] Santrock, John W. , 2012. *Life Span Development – Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketiga Belas Jilid 1*. Jakarta : Erlangga